

HANDBUCH DER KRONE



21. 8. 2023

Abstimmung zur Deregulierung

Die Krone leitet niemals die Abstimmung zur Deregulierung ein, wenn sie Premierminister ist. Ausnahme: Sie wird dazu gezwungen. Sie stimmt immer zuletzt ab und zwar dagegen. Sie zahlt maximal den in der Tabelle angegebenen Wert, wenn dies dazu führt, dass der Stimm-Marker auf einer Fehlschlag-Position landet.



„London Season“

Zu Beginn dieser Phase (vor den Ruheständlern) darfst du:



Nimm £2 aus der Schatulle der Krone.

IN DEN RUHESTAND SCHICKEN

Die Krone schickt ihre Ruheständler einzeln in den Ruhestand, dabei wählt sie jedes Mal die höchste Belohnung, ohne dafür mehr als die Hälfte (aufgerundet) ihres verbleibenden Betrags in der Schatulle auszugeben. Die Krone schickt nur jemanden auf das £2-Feld, wenn sie dadurch eine Karte aus der London Season erhält.

[NUR SCHWER ODER EXPERTE] Wenn die Krone das letzte Mal in den Ruhestand schickt, gibt sie so viel wie möglich für ihre Ruheständler aus.

Nachdem die Krone fertig mit ihren Ruheständlern ist, darfst du:



Nimm £1 aus der Schatulle der Krone.

SPEZIELLER RUHESTAND

Wenn die Deregulierung in Kraft ist, nimmt die Krone den speziellen Ruhestand mit den meisten Punkten, den sie kaufen kann.

PRESTIGE-KARTEN

Die Krone wählt ihre Karte aus der London Season, je nachdem an welchem Ort auf der obersten offenen KI-Karte die schattierte Karte liegt. Falls diese Karte nicht verfügbar ist, wählt sie die nächste Karte weiter rechts; wieder von links beginnend, falls nötig.

- Die Krone ignoriert alle Text-Effekte auf den Ehegatten, erhält aber trotzdem Ruhestand-Rabatte und Punkte.
- Erpressungs-Karten der Krone liegen verdeckt.
- Unternehmens-Karten bekommt sie offen. Sie sind aktiv für die Krone.
- Falls eine Karte besagt, dass die Krone etwas "darf", macht sie es nicht.
- Falls eine Karte die Erlaubnis oder die Zustimmung der Krone benötigt, gibt sie diese nicht.



Nimm eine Unternehmen Prestige-Karte der Krone.



Nimm eine Erpressungs-Karte der Krone. Anmerkung: Du darfst dir die Erpressungs-Karten der Krone nicht vorher anschauen.

Familie

KOSTENLOSE SCHREIBER REKRUTIEREN

Falls es vier oder mehr leere Ämter gibt, rekrutiert die Krone als freie Aktion zuerst einen kostenlosen Schreiber. Falls es dann eine vakante Präsidentschaft ohne Schreiber der Krone gibt, nutzt sie eine freie Aktion, um einen Schreiber in dieser Präsidentschaft anzuheuern.

FAMILIEN-AKTIONEN

Die Krone führt immer zwei Familien-Aktionen pro Zug aus, entsprechend der folgenden Tabelle. Sie geht von links nach rechts vor und überspringt dabei Aktionen, die nicht möglich oder nicht bezahlbar sind.

[NUR ZU ZWEIT] Die Krone führt nur eine Familien-Aktion pro Zug aus.

ZUSATZAKTION

Wenn die zuletzt beschlossene Politik eine Zusatzaktion hat, die eine Aktion ist, welche die Krone entsprechend der Nachfolgenden Tabelle wählen würde, behandelt sie diese als Zusatzaktion. Zum Beispiel kann die Krone so bis zu 3 Aktionen dieser Tabelle in einem Solospiel ausführen.

Nachdem die Krone ihre Aktionen von der folgenden Tabelle abgeschlossen hat, wird sie versuchen, die zuletzt beschlossene Zusatzaktion auszuführen. Ausnahme: Sie hat sie bereits ausgeführt.



Wenn Anteile erlangt werden, platziert die Krone auf das günstigste Feld (sie nimmt das £3 Feld am weitesten rechts, falls £3 das günstigste Feld ist).

Wenn Schreiber angeheuert werden, folgt die Krone dieser Prioritätenliste:

- Vakante Präsidentschaften ohne Schreiber der Krone.
- Präsidentschaften der Krone mit den wenigsten Schreibern.
- Präsidentschaften mit den wenigsten Schreibern.
- Präsidentschaften laut der Priorität auf der KI-Karte.



Firmenphase

Die Krone eröffnet niemals ein private Firma. Sie gibt immer ihre Zustimmung für Auflösungen und Fusionen.

-3 Wenn ihr eine private Firma gründen wollt, **müsst** ihr diesen Gefallen erhalten (ihr müsst so viele abgeben, falls ihr weniger als 3 habt).

SCHIFFE KAUFEN

-2 Zustimmung, ein Krone-Schiff auszurüsten.

-2 Zustimmung für den Rückkauf eines Krone-Schiffs von der Kompanie.

IN EINE FIRMA INVESTIEREN

Erst nachdem alle Personen in die Firmen investiert haben, versucht die Krone auch in Firmen zu investieren, **falls sie die Mehrheit der Kompanie-Anteile hat**. Sie investiert mit Kompanie-Anteilen (es sei denn, diese sind schwach) und dann mit Betrieben. Die Krone investiert niemals, wenn sie dadurch die Mehrheit der Anteile einer Firma erhalten würde.

Wird nicht investieren.		Wird versuchen, ein Investment in eine Firma zu machen.		
Wird in eine eurer Firmen mit 1 Investment investieren.		[NUR SOLO] Verhindere die Investition der Krone. <i>X = Wert der Firma.</i>		
-2		-X		

[NUR ZU ZWEIT] Die Krone führt die Investition laut dem Knopf aus, wechselnd nach jeder Investition.

-X [NUR ZU ZWEIT] Die Krone gibt ihre Zustimmung für eine feindliche Übernahme, die von der Person mit dem Knopf ausgeht.
X = Anzahl der Firmen-Anteile, die der Krone gehören.

Ämter besetzen

Sobald der Schritt *Neue Kompanie-Anteile* abgeschlossen wurde (aber nicht davor):

+1 Gib der Krone £1 aus deinem Familienvermögen, falls die Krone die Mehrheit der Kompanie-Anteile hat.

Nimm einen Kompanie-Anteil von der Krone.				
-6	-4	-3		



Gib der Krone einen Anteil.

+2	-3	-4
-----------	-----------	-----------

WAHL ZUM VORSITZ

Falls die Krone die Mehrheit der Anteile besitzt (oder an einem Gleichstand beteiligt ist und vorher den Vorsitz innehatte), wird sie sich selbst für den Vorsitz wählen.

-3 Falls die Krone die Mehrheit hat (oder bei Gleichstand, wenn sie vorher den Vorsitz hatte), kann eine Person die Krone bestechen, um selbst zum Vorsitz von ihr gewählt zu werden. **Unter den Bedingungen der Deregulierung wird dies zu -12** .

-X [NUR ZU ZWEIT] Falls die Krone keine Mehrheit hat, kann jede Person versuchen, die Krone dazu zu überreden, ihre Wahl zum Vorsitz zu unterstützen.
X = Anzahl der unterstützenden Krone-Anteile.

+3 Ein Spieler mit der Mehrheit (oder bei Gleichstand mit dem bisherigen Vorsitz) stimmt für die Krone zum neuen Vorsitz. **Unter den Bedingungen der Deregulierung wird dies zu +6** .

WENN IHR AUF EIN AMT BERUFT

-2 Zustimmung zum Nepotismus.

+1 Bevorzugt ein Familienmitglied der Krone beim Besetzen von Ämtern gegenüber einem Nicht-Krone-Familienmitglied.

WENN DIE KRONE AUF EIN AMT BERUFT

Die Krone beruft immer ihre eigenen Familienmitglieder, falls möglich.

+2 [NUR SOLO] Du **musst** die Zustimmung zum Nepotismus für die Krone geben, falls gefordert, wenn sie 2 oder mehr Versprechen-Würfelchen hat. Ansonsten ist die Zustimmung optional.

+1 [NUR ZU ZWEIT] Wenn beide Personen Kandidaten sind, kann jede Person einmal diesen Gefallen ausführen, falls sie einstimmig zustimmen.

Wahl zum Direktor des Handels / Generalgouverneur: Entlang des Bandes der Kompanie-Aktionen, beginnend beim Vorsitz, beruft die Krone den ersten wählbaren Amtsinhaber, im oder gegen den Uhrzeigersinn (je nachdem was die KI-Karte besagt).

Priorität der Kandidaten: Die Krone wählt zunächst Kandidaten aus Schreibern, dann Offizieren und dann erst Gouverneuren. Die KI-Karte entscheidet im Falle eines Gleichstands bei Kandidaten.

-3 Triff die Entscheidung beim Besetzen des Amts für die Krone.



Vorsitz

FALLS IHR DEN VORSITZ INNEHABT

-1 Du musst diesen Gefallen **immer** ausführen, falls möglich.

Schulden aufnehmen

Zustimmung, der Krone-Anteile, für die ersten Schuldenstufen oberhalb der 3 Schulden-Marker Schritte.				
-1	-2	-3	-4	-6
Zustimmung, der Krone-Anteile, für weitere Schulden-Marker Schritte.				
-1				

Budget zuteilen

Teile einem Amt der Krone £3 zu.	Teile einem Amt der Krone £4 zu.			Teile einem Amt der Krone £5 zu.
+1				

Das Geschäftsklima anpassen

Nachdem alle Aktionen ausgeführt wurden, decke eine neue KI-Karte auf und passe das Geschäftsklima auf der Familienablage der Krone an.



FALLS DIE KRONE DEN VORSITZ INNEHAT

Das Geschäftsklima anpassen

Bevor die Krone agiert, decke eine neue KI-Karte auf und passe das Klima auf der Familienablage der Krone an.

Schulden aufnehmen

Die Krone bewegt den Schulden-Marker einen Schritt für...

				
...jede Präsidentschaft mit einem offenen Heimathafen.		...jede Seeregion mit weniger als 2 Schiffen.	...jede Präsidentschaft, in der die Krone den Kommandanten stellt oder die Mehrheit der „Teile“ im Armeefeld hat.	Bewegt den Schuldenmarker nicht.

Fordert einen weiteren Schuldenschritt für die Kompanie von der Krone.

-1 

-2 

-3 

Fordert einen Schuldenschritt weniger für die Kompanie von der Krone.

-2 

-1 

—

Teilt das Budget der Kompanie zu

Die Krone teilt die Beträge nach folgender Priorität zu. Teilt einem Schritt so viel wie möglich zu, wenn er nicht ganz erfüllt werden kann.

-1 

Fordert zu einem beliebigen Zeitpunkt vor einem Schritt, dass £3 (oder weniger) an ein bestimmtes Amt zugeteilt werden.

				
<ol style="list-style-type: none"> £4 an jede Präsidentschaft mit einem offenen Heimathafen. £5 an den Direktor des Handels / General-Gouverneur. 	<ol style="list-style-type: none"> £4 an jede Präsidentschaft der Krone mit einem offenen Heimathafen. £1 an jede Präsidentschaft mit einem Schreiber der Krone. £3 an den Direktor des Handels / General-Gouverneur. 	<ol style="list-style-type: none"> £5 an den Flottenverwalter für jede Präsidentschaft mit einer Seeregion mit weniger als 2 Schiffen. £4 an die Präsidentschaft der Krone mit den meisten Schiffen. £3 an den Direktor des Handels / General-Gouverneur. £1 an jede Präsidentschaft mit einem Schreiber der Krone. 	<ol style="list-style-type: none"> £4 an jede Präsidentschaft, in der die Krone die Mehrheit der „Teile“ im Armeefeld besitzt. £2 an jede Präsidentschaft mit einem Gouverneur der Krone. £4 an den General-Gouverneur der Krone. £2 an jede Präsidentschaft mit einem Schreiber der Krone. 	<ol style="list-style-type: none"> £5 an jede Präsidentschaft, in der die Krone den Kommandanten stellt oder die Mehrheit der Offiziere besitzt. £2 an jede Präsidentschaft mit einem Gouverneur der Krone. £5 an den General-Gouverneur der Krone.

Falls es einen Rest gibt, gebt diesen an den Flottenverwalter.



Direktor des Handels / Generalgouverneur

FALLS IHR DEN DIREKTOR DES HANDELS STELLT

Sondergesandter

Falls ihr den Handel mit China eröffnet, benutzt ihr dieselben Regeln, wie beim Besetzen eines neuen Amtes.

Öffnet einen Auftrag in einer Heimatregion einer Präsidentschaft der Krone, in der auch mindestens ein Schreiber der Krone vorhanden ist.				
+1			-	
Nachdem dieses Amt agiert hat, gibt es keine Präsidentschaft, die 2 oder mehr Schiffe oder Schreiber mehr, hat als jede andere Präsidentschaft.				
+1			-	

FALLS DIE KRONE DEN DIREKTOR DES HANDELS STELLT

Sondergesandter

Die Krone führt diese Aktion aus, indem sie genau £3 aus der Schatulle nutzt und dem nördlichsten geschlossenen Auftrag in der ersten prioritären Region der KI-Karte, die nicht von der Kompanie kontrolliert wird, die Priorität gibt. Sie überspringt diese Aktion, falls keine £3 verfügbar sind. Sie wiederholt die Aktion, solange £3+ vorhanden sind.

Zwingt die Krone dazu, mehr oder weniger Geld auszugeben (beliebiger Betrag, auch Null, und überspringt optional auch weitere Aktionen des Sondergesandten).				
-2		-1		
-1 Wählt einen bestimmten Auftrag als Ziel.				
-3 Eröffnet den Handel mit China.				

Bewegungen

Die Krone führt 2 Bewegungen von der Prioritätenliste aus.

Falls es mehr als eine passende Präsidentschaft gibt, von der aus oder zu der hin bewegt werden kann, nutzt ihr den Pfeil auf der KI-Karte, um diesen Gleichstand aufzulösen und zu bestimmen, von wo aus die erste Bewegung ausgeführt wird.

Falls es mehr als ein Schiff gibt, die bewegt werden können, bewegt zuerst Kompanie-Schiffe, dann nicht angeschlagene Schiffe, dann Schiffe der Krone und schließlich Schiffe von Personen.

Beispiel: Falls aus allen drei Präsidentschaften Bewegungen gestartet werden können und alle würden 2 Schiffe enthalten, dann wäre die Präsidentschaft mit den wenigsten Schiffen, die auf die der Pfeil der KI-Karte zeigt. Falls die beiden verfügbaren Schiffe ein Schiff einer Person und ein angeschlagenes Schiff der Krone sind, würde die Krone das Schiff der Person bewegen.

-1 Verhindert eine Bewegung (zählt als einer der beiden Bewegungen der Krone).	
-2 Bewegt 1 Schreiber/Schiff zu einer Präsidentschaft/Seeregion eurer Wahl (zählt als einer der beiden Bewegungen der Krone). <i>Ihr dürft keine vorherige Bewegung dadurch rückgängig machen.</i>	

Prioritätenliste für Bewegungen

Überspringt diejenigen, die nicht ausgeführt werden können. Beendet Bewegungen, sobald ihr zwei davon ausgeführt oder sobald ihr das Ende einer Liste erreicht habt.

				
<ol style="list-style-type: none"> Ein Schreiber der Krone von der Präsidentschaft mit der kürzesten Handelsroute zu der Präsidentschaft mit der längsten. Ein Schiff von der Präsidentschaft mit der kürzesten Handelsroute zu der Präsidentschaft mit der längsten. Einer eurer Schreiber von einer Präsidentschaft mit der längsten Handelsroute zu der mit der kürzesten. 	<ol style="list-style-type: none"> Ein Schiff von der Präsidentschaft mit der kürzesten Handelsroute zu der Präsidentschaft mit der längsten. Ein Schreiber der Krone von der Präsidentschaft mit den wenigsten Schiffen zu der mit den meisten. Einer eurer Schreiber von einer Präsidentschaft mit der längsten Handelsroute zu der mit der kürzesten. 	<ol style="list-style-type: none"> Ein Schiff von der Präsidentschaft mit den wenigsten Schreibern der Krone zu der hin mit den meisten. Ein Schreiber der Krone von der Präsidentschaft mit den wenigsten Schiffen zu der mit den meisten. Ein Schiff von der Präsidentschaft mit den wenigsten Schreibern der Krone hin nach China. Ein Schiff von der Präsidentschaft mit den meisten eurer Schreibern hin zu der mit den wenigsten. 	<ol style="list-style-type: none"> Ein Schiff von einer eurer Präsidentschaften hin zu einer von der Krone. Ein Schreiber der Krone von der Präsidentschaft mit den wenigsten Schiffen zu der mit den meisten. Ein Schreiber der Krone von einer eurer Präsidentschaften hin zu einer von der Krone. 	<ol style="list-style-type: none"> Ein Schreiber der Krone von einer eurer Präsidentschaften hin zu einer von der Krone. Ein Schiff von der Präsidentschaft mit den wenigsten Schreibern der Krone hin zu der mit den meisten. Ein Schiff von der Präsidentschaft mit den wenigsten Schreibern der Krone hin zu der mit den meisten. Einer eurer Schreiber von einer eurer Präsidentschaften hin zu einer der Krone.

FALLS IHR DEN GENERAL-GOUVERNEUR STELLT

+1 

Einer Amtsschatulle der Krone Geld geben.

+1 

Ein Regiment in eine Armee platzieren, die mit einer Präsidentschaft der Krone assoziiert wird.

+1 

Ein Kompanie-Schiff in einer Seeregion platzieren, die zu einer Präsidentschaft der Krone gehört.

FALLS DIE KRONE DEN GENERAL-GOUVERNEUR STELLT

Regieren

Die Krone führt die Regieren-Aktion solange aus, bis sie nicht mehr so viele Würfel werfen kann, wie diese Tabelle vorgibt:

				
5 		3 		2 

-1 

Erhöht oder verringert die Anzahl der nötigen Würfel um 1 .

Falls die Regieren-Aktion erfolgreich ist, führt die Krone Folgendes aus:

				
Steuern erheben (verteilt die Beträge gleichmäßig auf die Präsidentschaften der Krone und den Rest an die Kompanie).		Baut ein Schiff der Kompanie.		Hebt ein Regiment aus.

-2 

Wählt ein anderes Ergebnis für eine erfolgreiche Regieren-Aktion.



Flottenverwalter

FALLS IHR DEN FLOTTENVERWALTER STELLT

+1

Ein Schiff der Krone ausrüsten.

+1

Ein Schiff zu einer Präsidentschaft der Krone oder zum Superintendenten der Krone in China platzieren.

FALLS DIE KRONE DEN FLOTTENVERWALTER STELLT

Schiffe ausrüsten

Die Krone bestückt so viele eigene Schiffe wie möglich, danach eure Schiffe (der Knopf entscheidet bei Gleichstand.)

-1

Rüstet ein bestimmtes Schiff aus. Falls die Krone eines eurer Schiffe ausrüstet, müsst ihr diesen Gefallen einlösen falls möglich, und dies bevor die Seeregion gewählt wird.

Kompanie-Schiffe kaufen

Kauft keine Kompanie-Schiffe.	Kauft 1 Kompanie-Schiff, falls möglich.	Kauft so viele Kompanie-Schiffe wie möglich.	Kauft 1 Kompanie-Schiff, falls möglich.	Kauft keine Kompanie-Schiffe.
Kauft 1 Kompanie-Schiff.	Kauft kein Kompanie-Schiff.	Kauft so viele Kompanie-Schiffe, wie ihr bestimmt.	Kauft kein Kompanie-Schiff.	Kauft 1 Kompanie-Schiff.
-1	-2	-3	-1	-2
Die Krone kauft 1 weiteres Kompanie-Schiff.				
-1		-		-2

Charterschiffe mieten

Die Krone gibt das verbliebene Geld vollständig zum Anmieten von Charterschiffen aus.

-1

Die Krone muss £2 in der Schatulle des Flottenverwalters übrig lassen.

Schiffe platzieren

Die Krone platziert alle Schiffe, die sie in dieser Runde ausgerüstet, gekauft und/oder gemietet hat...

In dieser Tabelle kann die höchste Zahl Null sein.

...in der Seeregion der Präsidentschaft mit der längsten geöffneten Handelsroute, prioritär eine Präsidentschaft der Krone.	... in der Seeregion der Präsidentschaft mit der längsten geöffneten Handelsroute, prioritär die Präsidentschaft mit den meisten Schreibern der Krone.	...in der Seeregion einer Präsidentschaft der Krone. Falls es keine gibt, dann in die Präsidentschaft mit den meisten Schreibern.	...in der Seeregion der Präsidentschaft mit den meisten Schreibern der Krone.	...in China, falls möglich; ansonsten in der Seeregion der Präsidentschaft mit den meisten Schreibern der Krone.

-1

Die Krone platziert 1 Schiff in einer Seeregion (oder China) eurer Wahl.



Militärische Belange

FALLS IHR DAS AMT FÜR MILITÄRISCHE BELANGE INNEHABT



Ernennt einen Offizier der Krone zum Kommandanten einer Armee. Dies gilt auch, wenn es nur möglich war, einen Offizier der Krone zu wählen.

DIE KRONE HAT DAS AMT FÜR MILITÄRISCHE BELANGE INNE

Bewegungen

Die Krone versucht, 2 „Teile“ zu bewegen. Die Krone bewegt gemäß der Prioritätenliste unten. Sie überspringt dabei Bewegungen, die sie nicht erfüllen kann und Bewegungen, die eine vorherige Bewegung dieser Runde rückgängig machen würden.

Bewegungspriorität

Die Krone bewegt Regimenter, dann Offiziere der Krone, dann eure Offiziere folgendermaßen:

Von einer Armee einer eurer Präsidentschaften hin zu einer Armee einer Präsidentschaft der Krone.		Von der Armee der Präsidentschaft mit den wenigsten Schiffen zu der Armee der Präsidentschaft mit den meisten.		Von einer Armee mit einem eurer Kommandanten hin zu einer Armee mit einem Kommandanten der Krone.

Anmerkung: Falls mehr als eine Armee zur Wahl für eine Bewegung stehen, nutzt den Pfeil der KI-Karte zur Auflösung.



Bewegt 1 Offizier oder 1 Regiment von einer Präsidentschaft zu einer anderen (zählt als eine der beiden Bewegungen der Krone).



Verhindert 1 Bewegung in dieser Runde (zählt als eine der beiden Bewegungen der Krone).

Offiziere zuteilen

Die Krone teilt zuerst eure Offiziere zu, dann Offiziere der Krone. Dies geschieht einzeln und vollkommen unabhängig voneinander, nach folgender Priorisierung (beginnt bei jeder Zuteilung jeweils von oben und hebt Gleichstände auf, indem ihr jeden möglichen Schritt anwendet, um die Kandidaten auf einen Einzelnen zu reduzieren). Falls am Ende ein Gleichstand besteht, wendet ihr zuerst den schwarzen Pfeil an, anschließend den weißen, um diesen Gleichstand aufzulösen.

<ol style="list-style-type: none"> 1. Eine Präsidentschaft der Krone, dann 2. die Präsidentschaft mit den meisten Schiffen, dann 3. eine Präsidentschaft in der die Krone den Gouverneur stellt, dann 4. eine Präsidentschaft, die dadurch eine neue Mehrheit mit „Teilen“ der Krone erhält, dann 5. eine Präsidentschaft, die dadurch einen Gleichstand mit einer Person herstellt, die vorher die Mehrheit an „Teilen“ hatte, dann 6. eine Präsidentschaft, in der die Krone die Mehrheit hält und keine Krone-Mehrheit verliert, dann 7. eine Präsidentschaft in der die Krone den Kommandanten stellt. 			<ol style="list-style-type: none"> 1. Eine Präsidentschaft, die dadurch eine neue Mehrheit der Krone erhält, dann 2. eine Präsidentschaft, die dadurch einen Gleichstand mit einer Person herstellt, die vorher die Mehrheit an „Teilen“ hatte, dann 3. eine Präsidentschaft, in der die Krone die Mehrheit hält und keine Krone-Mehrheit verliert, dann 4. eine Präsidentschaft, in der die Krone den Gouverneur stellt, dann 5. eine Präsidentschaft, in der die Krone den Kommandanten stellt. 6. eine Präsidentschaft der Krone, dann 7. die Präsidentschaft mit den meisten Schiffen. 	



Teilt 1 Offizier einer Präsidentschaft eurer Wahl zu.

Nachdem alle Offiziersanwärter zuteilt wurden, teilt die Krone Kommandanten zu. Falls es mehr als einen verfügbaren Offizier gibt, der Kommandant werden könnte, wählt die Krone einen der eigenen Offiziere.



Tätigkeiten des Präsidenten

FALLS DIE KRONE DEN PRÄSIDENTEN STELLT

Präsidenten der Krone lassen zuerst die Gouverneure in der Reihenfolge, wie sie eingesetzt wurden, agieren, dann die Kommandanten und versuchen schließlich Handel zu treiben.



Verändert einen einzelnen Punkt in der Reihenfolge, wie agiert wird.

Gouverneure

FALLS IHR EIN GOUVERNEUR SEID



Durch die Verwalten-Aktion „Steuern eintreiben“ hat eine Präsidentschaft der Krone Geld erhalten. *Dies kann nur einmal pro Runde pro Präsidentschaft genommen werden.*



Ein Schiff wird in eine Seeregion bewegt, die zu einer Präsidentschaft der Krone gehört.



Hebt ein Regiment für eine Armee aus, die zu einer Präsidentschaft der Krone gehört. *Dies kann nur einmal pro Runde pro Präsidentschaft genommen werden.*

FALLS DIE KRONE GOUVERNEUR IST

Verwalten

Die Krone wiederholt die Verwaltungsaktion so oft, wie möglich, indem sie ihren Würfelvorrat nach jedem Wurf reduziert, so lange sie immer noch die nötige Anzahl an Würfeln laut folgender Tabelle hat:

				
3 		2 		1 



Erhöhe oder reduziere die nötige Anzahl an Würfeln um 1 .



Die Krone führt keine Verwaltungsaktion aus.

Falls die Verwaltungsaktion erfolgreich war, führt die Krone Folgendes aus:

				
Steuern eintreiben (teilt zuerst Präsidentschaften der Krone Geld zu, dann den Rest der Kompanie).		Baut ein Schiff der Kompanie.	Hebt ein Regiment aus.	



Wählt ein anderes Ergebnis für eine erfolgreiche Verwaltungsaktion.



Kommandanten

FALLS IHR KOMMANDANT SEID

Lokale Allianzen

Zustimmung eines Präsidenten der Krone zum Kauf einer lokalen Allianz.				
-2		-1		0

Einsatz

Ein Einsatz mit einem oder mehreren Offizieren der Krone war in einer Region erfolgreich, die nicht der Kompanie gehört.				
-				+1
Ein Einsatz war erfolgreich in einer Region, die der Kompanie gehört, mit einem Präsidenten der Krone, in der auch mindestens ein Schreiber der Krone ist.				
		+1		-

FALLS DIE KRONE DEN KOMMANDANTEN STELLT

Lokale Allianzen

Präsidenten der Krone geben immer ihre Zustimmung zum Kauf lokaler Allianzen für Kommandanten der Krone.

Kauft keine lokale Allianzen.		Falls die Stärke der Armee der Krone 3+ ist, versucht sie, die günstigste lokale Allianz zu kaufen, die sie sich leisten kann (nur mit Zustimmung des Präsidenten).	Falls die Stärke der Armee der Krone 2+ ist, versucht sie, die teuerste lokale Allianz zu kaufen, die sie sich leisten kann (nur mit Zustimmung des Präsidenten).	
Kauft weitere lokale Allianzen nach eurer Wahl. Ihr müsst eure Zustimmung geben, falls die Krone dadurch lokale Allianzen in eurer Präsidentschaft kauft.				
		-2		-1
-	Die Krone muss eine teurere lokale Allianz kaufen.		Die Krone muss eine günstigere lokale Allianz kaufen.	
-		-1		-1
-	Falls die Krone diese Präsidentschaft innehat, wird sie keine lokale Allianz kaufen.			
-		-1		-2

+1 Falls ihr die Zustimmung zu einem Kauf einer lokalen Allianz gegeben habt, die in einer eurer Präsidentschaften gekauft wurde, ohne dass ihr dafür ein Versprechen der Krone-Würfelchen ausgegeben habt, damit die Krone dort eine lokale Allianz kauft.

Zielregionen für Einsatz

Die Krone versucht eine Einsatz-Aktion in einer...

				
...Heimatregion einer Präsidentschaft mit geschlossenen Aufträgen; dann von der Kompanie kontrollierte Regionen dieser Präsidentschaft mit geschlossenen Aufträgen; dann die Heimatregion der Präsidentschaft, wenn sie nicht von der Kompanie kontrolliert wird; dann eine beliebige Nicht-Kompanie-Region, die an eine Region der Kompanie angrenzt.				
		...Heimatregion der Präsidentschaft, wenn sie nicht von der Kompanie kontrolliert wird; dann eine beliebige Nicht-Kompanie-Region, die an eine Region der Kompanie angrenzt, die dieser Präsidentschaft angehört; dann eine Region, die von der Kompanie kontrolliert wird, die dieser Präsidentschaft angehört und geschlossene Aufträge hat.		

-2 

Wähle eine erlaubte Region beim Versuch eines Einsatzes durch die Krone.

Einsatz

Ein Kommandant der Krone wird zuerst alle lokale Allianzen „erschöpfen“, dann Offiziere der Krone, dann eure Offiziere, und dann Regimenter, um die Anzahl der Würfel der Tabelle unten genau zu erreichen. Sie wird nur einen Einsatz ausführen, wenn sie die benötigte Anzahl an Würfeln gemäß dieser Tabelle erreichen kann:

					
Nicht von der Kompanie kontrollierte Region	6 	5 	4 	3 	2 
Von der Kompanie kontrollierte Region	2 	3 	4 	5 	6 

-1 

Erhöhe oder reduziere die nötige Anzahl an Würfeln um 1 

-X 

Nachdem bereits „Teile“ erschöpft wurden, jedoch bevor gewürfelt wird, dürft ihr „Teile“ im Wert von X, die erschöpft wurden, gegen solche austauschen, die nicht erschöpft wurden.

Anmerkung: Lokale Allianzen mit einer Stärke von X gelten als X „Teile“.

Weiterer Einsatz?

				
Die Krone versucht keinen weiteren Einsatz.			Die Krone versucht, einen weiteren Einsatz auszuführen.	
Die Krone versucht, einen weiteren Einsatz auszuführen.		Die Krone versucht keinen weiteren Einsatz.		
-2 		-1 		-1 

Präsidenten

FALLS IHR DEN PRÄSIDENTEN STELLT



Beim Erfüllen von Aufträgen wurden X Schreiber der Krone verwendet. Dies gilt auch, wenn es keine andere Möglichkeit gab, als einen Schreiber der Krone zu wählen.

FALLS DIE KRONE DEN PRÄSIDENTEN STELLT

Handel treiben

Die Krone gibt die nötigen Beträge aus, um die angegebene Anzahl an Würfeln zu erreichen, um Handel zu treiben:

				
2 	3 	4 	5 	6 

Die Krone versucht, zuerst auf der wertvollsten Handelsroute Handel zu treiben, aber sie wird in weniger Regionen Handel treiben, wenn dies die einzige Möglichkeit ist, um auf die nötige Anzahl an Würfeln zu kommen und dennoch Handel treiben zu können.



Erhöhe oder reduziere die nötige Anzahl an Würfeln um 1 .

Weitere Beträge

Falls noch Beträge in ihrer Schatulle sind, wird die Krone bis zu weitere £3 in der Aktion Handel treiben verwenden.

Aufträge erfüllen

Beim Bestimmen der Aufträge, die erfüllt werden sollen, versucht die Krone, zuerst für die wertvollste Handelsroute Handel zu treiben; falls mehrere Aufträge/Routen denselben Wert haben, bevorzugt die Krone Aufträge in der Heimatregion, dann Aufträge, die näher an der Heimatregion liegen und schließlich solche die bei gleichen Abstand weiter südlich liegen.

Die Krone platziert immer zuerst eigene Schreiber, dann erst eure.



Die Krone platziert einen eurer Schreiber, statt eines anderen.

[NUR ZU ZWEIT] Der Knopf entscheidet über die Reihenfolge, in der eure Schreiber platziert werden.

Superintendant des Handels in China

FALLS IHR DEN SUPERINTENDANTEN STELLT

Führt die Aktionen unverändert aus.

FALLS DIE KRONE DEN SUPERINTENDANTEN STELLT

Handel in China

Die Krone würfelt so viele Würfel, wie nötig, um eine Aktion Handel in China auszuführen, sofern sie die nötige Anzahl an Würfeln gemäß dieser Tabelle erreichen kann:

				
1 	2 		3 	

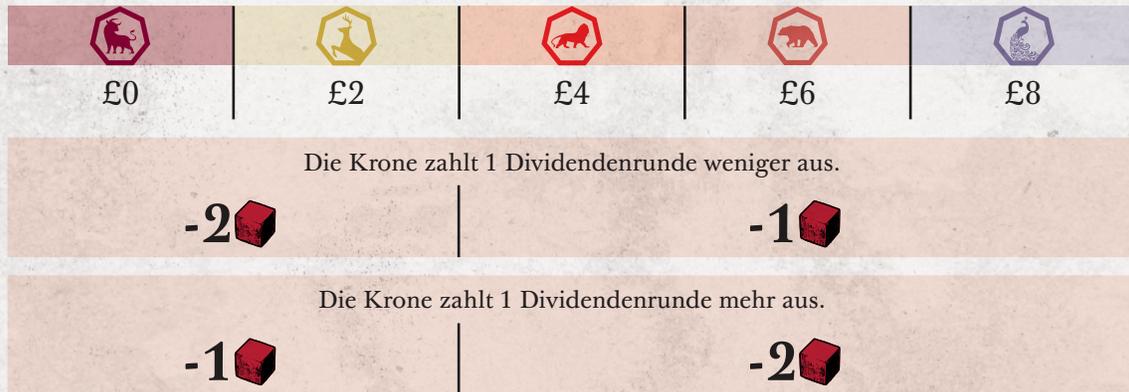


Erhöhe oder reduziere die nötige Anzahl an Würfeln um 1 .

Einkommen

FALLS DIE KRONE DEN VORSITZ INNEHAT

Die Krone versucht mindestens 1 Dividendenrunde zu zahlen, dann weitere, falls der Betrag £X im Vermögen der Kompanie nach der Dividende verbleibt:



Königlicher Schutz

Falls Notkredite aufgenommen werden, wird die Krone immer einen Königlichen Schutz abwerfen, falls verfügbar.

AUSGABEN UND DIVIDENDEN

Notinvestitionen

Wenn während der Einkommensphase eine Firma eine Notinvestition benötigt, wird die Krone nicht investieren.

-4  Die Krone investiert in eure Firma mit Anteilen der Kompanie (es sei denn, sie sind schwach), dann mit Betrieben, unabhängig von der Mehrheit an Anteilen der Kompanie. *Anmerkung: Ihr könnt diesen Gefallen nicht so nutzen, dass die Krone am Ende mehr Anteile hat als der Firmen-Verwalter.*

Firmen-Dividenden

+X  Wenn der Krone mehr oder gleich viele Dividenden für Firmen-Anteile ausgezahlt wurden, als irgend einer anderen Person mit Anteilen in der Firma (Achtung: Hierbei wird die Barauszahlung für die Dividende des Firmen-Verwalters nicht mit einbezogen). *X = Anzahl der Anteile der Krone in der Firma (max 3).*

Ereignisse in Indien

Falls die Krone einen Kommandanten stellt, der sich gegen eine Krise wehren muss, entscheidet ihr, welche „Teile“ erschöpft werden, um der Krise zu begegnen. [NUR ZU ZWEIT] *Die Person mit dem Knopf entscheidet.*

Parlamentssitzung

Die Krone gibt ihre Stimmen immer zuerst ab. Die Krone stimmt dafür oder dagegen, je nach dem Wahlverhalten der Krone (aufgelistet auf der letzten Seite). Die Krone nutzt alle ihr verfügbaren Stimmen ihrer Unternehmen, um die Abstimmung zu beeinflussen. Im Gegensatz zu euch erhält sie noch zusätzliche Stimmen, abhängig vom Betrag in ihrer Schatulle:

£0 - £3	£4 - £6	£7 - £10	£11 - £14	£15+
+0 Stimmen	+1 Stimme	+2 Stimmen	+3 Stimmen	+4 Stimmen

FALLS IHR PREMIERMINISTER SEID

Änderung des Geschäftsklimas

Nachdem das Gesetz bestimmt wurde, aber bevor die Abstimmung beginnt, würfelt 6 . Falls die Anzahl der gewürfelten Erfolge gleich oder höher als das Ansehen der Kompanie ist (dieses läuft von 0-7, wobei Scheitern der Kompanie = 0), verschiebt das Geschäftsklima der Krone nach rechts, falls möglich.

Dann, falls die Anzahl der Erfolge höher ist als das Ansehen der Kompanie, schiebt ihr das Geschäftsklima der Krone einen weiteren Schritt nach rechts, falls möglich.

Dann, falls die Anzahl der Misserfolge + katastrophaler Misserfolge geringer oder gleich ist als das Ansehen der Kompanie, schiebt ihr das Geschäftsklima der Krone einen Schritt nach links, falls möglich.

Schließlich, falls die Anzahl der Misserfolge + katastrophaler Misserfolge geringer ist als das Ansehen der Kompanie, schiebt ihr das Geschäftsklima der Krone einen weiteren Schritt nach links, falls möglich.

FALLS DIE KRONE PREMIERMINISTER IST

Änderung des Geschäftsklimas

Zuerst führt ihr die Änderung des Klimas, wie oben beschrieben, aus.

Die Krone zieht Karten vom Gesetze-Stapel, je nach der Position der Karte auf der KI-Karte. Falls dabei ein Dilemma gezogen wird, beendet die Krone das Ziehen weiterer Karten. Nun wird über dieses Dilemma abgestimmt.

Im Gegensatz zu euch, kann die Krone gegen das derzeitige Gesetz stimmen, auch wenn sie Premierminister ist. Die Krone kann die Premierminister-Scheibe haben und gleichzeitig die Opposition anführen.



Die Krone beendet das Ziehen weiterer Karten und bestimmt das soeben gezogene Gesetz.



Die Krone überspringt das gezogene Gesetz und zieht ein weiteres Mal (das dritte gezogene Gesetz muss aber bestimmt werden).

Bewegung des Politik-Markers: Prioritäten

Vergleicht das „Nettoergebnis“ der beiden zur Wahl stehenden Politik-Felder.

Bestimmt für jede Option das Ergebnis, indem ihr die Anzahl eurer betroffenen Einheiten ermittelt (u. a. Betriebe, Werften, Anteile, Luxusgüter, Fenster) und vergleicht diese mit der Anzahl der betroffenen Einheiten der Krone, um deren Ergebnis zu ermitteln. Multipliziert dieses Ergebnis mit -1, falls die Option Besteuern ist.

Die Krone wählt die Option, bei der das Ergebnis der Krone höher ist (dabei ist -1 höher als -2). Löst einen Gleichstand anhand der Pfeile auf der KI-Karte auf (Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn). Falls die Krone eine Machtpolitik wählt, deren Machtmarker bereits in der höchsten Position ist, tauscht ihr die Positionen der beiden untersten Machtmarker.



Die Krone bewegt den Politik-Marker auf die andere Option.

Königliches Privileg

Falls die Krone sich eine Steuer (oder Familienausgaben) nicht mehr leisten kann, nutzt sie zusätzliches Geld aus der Schatulle der Kompanie, um ihre Kosten zu decken. Die Krone nimmt Notkredite auf, falls nötig, um zusätzliches Geld zu generieren. Dies kann zum Scheitern der Kompanie führen. Falls die Krone den Vorsitz innehat, wird sie immer Königlichen Schutz abwerfen, falls verfügbar.

Unterhalt und Auffrischen

Die Krone zahlt Familienausgaben. Falls die Krone sich ihre Ausgaben nicht leisten kann, nutzt sie das Königliche Privileg.



[SOLO] Ihr habt einen oder mehrere Schreiber in einer Präsidentschaft der Krone, aber es wurde kein einziger von ihnen durch das Erfüllen von Aufträgen zurückgeschickt.

Spielende

[NUR IM SOLO] Vergebt nur Punkte für den ersten Platz der Macht. Falls die Kompanie scheitert, müsst ihr eure Punkte anhand der Tabelle rechts anpassen.

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8
1710	-5	-4	-3	-2	-1	0	0	0
1758			-5	-4	-3	-2	-1	
1813					-4	-3	-2	-1

WAHLVERHALTEN DER KRONE

GESETZ	DAFÜR	DAGEGEN
Militär-Ausgaben		
Aufsichtsrat	Falls die Krone Premierminister ist. Sie wird bei erster Gelegenheit einen Amtsinhaber von euch entfernen.	Andernfalls.
Importstopp f. Baumwolle	Falls die Krone die <i>meisten</i> Betriebe hat.	Andernfalls.
Die Kompanie hilft d. Regierung		
Umschulden		
Gesandter nach China		
General-Gouverneur	Falls die Krone den Direktor des Handels stellt.	Andernfalls.
Abschaffung d. Allmende	Falls die Krone die <i>meisten</i> Belohnungen hat.	Andernfalls.
Industrie-Subventionen		
DAS VOLK FORDERT ALLG. WAHLRECHT!	Andernfalls.	Falls die Krone die <i>meisten</i> „Lausigen Bezirke“ hat.
Militär-Aufsicht	Falls die Krone Premierminister ist. Sie wird immer einen Nicht-Krone-Kommandanten zurückversetzen, falls ein Krone-Offizier in dieser Armee verfügbar ist.	Andernfalls.
ALTE IDEEN ...!	Falls die Krone Premierminister ist, bestimmt ihr das Gesetz zufällig.	
ÖFFENTLICHKEIT FORDERT AMTSENTHEBUNG!	Falls die Krone Premierminister ist. Sie wählt das erste von euch besetzte Amt von links nach rechts, entlang des roten Bandes. Falls alle Krone-Ämter sind, dann zufällig.	Andernfalls.
UNTERSTÜTZUNG G. HUNGERSNOT IN INDIEN	Andernfalls.	Die Krone hat am <i>meisten</i> von dieser Politik.
Königlicher Schutz	Falls die Krone die <i>meisten</i> Luxusgüter hat.	Andernfalls.
Sepoys rekrutieren		
Schiffe subventionieren		
Begrenzung d. Amtszeit	Andernfalls.	Falls die Krone den Vorsitz innehat.
Handel regulieren		
Vermögensreform		
KRIEG GEGEN FRANKREICH!	Falls die Krone Premierminister ist. Sie wählt zuerst eure Schiffe/Offiziere, dann Kompanie-Schiffe, dann Krone-Schiffe/Offiziere.	Andernfalls.
Aufhebung der Fenster-Steuer		
Schreiber-Ausbeuten-Reform		
Privilegien d. Schreiber	Falls die Krone zur Zeit am <i>meisten</i> Schreiber auf Aufträgen hat.	Andernfalls.
Zamindar-Steuer	Falls die Krone am <i>meisten</i> Gouverneure stellt.	Andernfalls.

Erinnerung: Für die Krone bedeutet „am meisten“ auch Gleichstände, solange sie mindestens 1 hat.

